
PELATIHAN MOTION GRAPHICS BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING KREATIF SISWA SMK AZIZI

CANVA-BASED MOTION GRAPHICS TRAINING TO IMPROVE THE CREATIVE COMPETITIVENESS OF AZIZI VOCATIONAL SCHOOL STUDENTS

Arief Rahman Hakim^{1*}, Khairul Fadhli Margolang², Yuni Franciska Br. Tarigan³, Lathifah Tsamratul Ain⁴, Nahdah Salsabiil Damanik⁵, Hafni Zahra⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Bunda Thamrin, Indonesia

Ariefrahmanh1@gmail.com¹, *khairulfadhlim@gmail.com², yuni.franciska@gmail.com³,
lathifahtsamratulain@gmail.com⁴, nahdahsalsabiil.alsa@gmail.com⁵, hafnizahra@gmail.com⁶

Article History:

Received: Juni 12, 2024;

Revised: Juli 18, 2024;

Accepted: August 27, 2024;

Online Available: August 29, 2024;

Published: August 29, 2024;

Keywords: community service, motion graphics, Canva, digital competence.

Abstract: The gap between vocational students' competencies and the needs of the digital creative industry requires efforts to enhance students' technological and creative skills. This community service program aimed to improve the digital competence and creativity of vocational students through Canva-based motion graphics training. The program was conducted at SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa using lectures, demonstrations, hands-on practice, and mentoring methods. The results showed that participants were able to understand basic motion graphics concepts and produce simple animated works using Canva. Evaluation results indicated that more than 80% of participants were able to operate Canva's basic animation features, and all participants successfully produced at least one motion graphics project, with an average competency improvement of approximately 30% compared to pre-training levels. Overall, the training proved effective in enhancing students' creative skills, confidence, and readiness to meet the demands of the digital creative industry.

Abstrak

Kesenjangan antara kompetensi lulusan SMK dengan kebutuhan industri kreatif digital menuntut adanya peningkatan keterampilan siswa di bidang teknologi dan desain. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas siswa SMK melalui pelatihan motion graphics berbasis Canva. Program dilaksanakan di SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami konsep dasar motion graphics serta menghasilkan karya animasi sederhana menggunakan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu mengoperasikan fitur dasar animasi Canva dan seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu karya motion graphics, dengan peningkatan kompetensi rata-rata sebesar $\pm 30\%$ dibandingkan sebelum pelatihan. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan kesiapan siswa menghadapi kebutuhan industri kreatif.

Kata Kunci: pengabdian masyarakat, motion graphics, Canva, kompetensi digital

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan tenaga kerja terampil yang siap memasuki dunia industri. Namun, lulusan SMK masih menghadapi

* Kiki Rismadi, kikirismadi@gmail.com

tantangan berupa kesenjangan kompetensi antara keterampilan yang dimiliki dengan kebutuhan dunia kerja, yang berdampak pada rendahnya daya saing dan tingginya tingkat pengangguran lulusan SMK.

Di era digital, industri kreatif berkembang pesat dan membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi digital dan kreativitas tinggi. Salah satu keterampilan yang relevan adalah motion graphics, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta daya tarik konten visual. Motion graphics yang interaktif dapat dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran siswa pendidikan kejuruan (Nurani et al., 2023). Penggunaan motion graphics terbukti mampu meningkatkan pemahaman, retensi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kumar & Jamil, 2016). Penelitian lain menunjukkan bahwa media video animasi motion graphic dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Hapsari et al., 2019) serta menurunkan tingkat kecemasan belajar dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Canva for Education merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan efektif untuk pembelajaran. Pelatihan penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam mengembangkan media digital kreatif (Churiyah et al., 2022). Persepsi siswa terhadap Canva juga berada pada kategori tinggi karena kemudahan penggunaan dan manfaatnya dalam pembelajaran (Sugiarni et al., 2024). Integrasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMK (Susilo et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya konkret untuk meningkatkan kompetensi digital siswa SMK, khususnya dalam bidang motion graphics. Pelatihan Motion Graphics berbasis Canva menjadi solusi strategis untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif. Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan praktis kepada siswa SMK Azizi agar mampu menghasilkan konten motion graphics kreatif, meningkatkan daya saing, serta membuka peluang karier di era digital.

2. METODE

Kegiatan layanan masyarakat ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif berbasis pengorganisasian komunitas sekolah. Subjek pengabdian adalah siswa kelas XI dan XII SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Kegiatan

dilaksanakan pada tanggal 4 Desember 2025 dengan melibatkan pihak sekolah sebagai mitra utama, yang terdiri dari guru pembimbing dan pengelola jurusan terkait.

Proses perencanaan kegiatan dilakukan secara kolaboratif bersama komunitas sekolah. Tim pengabdian terlebih dahulu melakukan koordinasi dan diskusi awal dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan keterampilan siswa di bidang desain digital. Dalam proses ini, guru dan siswa dilibatkan untuk memberikan masukan mengenai materi yang dibutuhkan, jadwal pelaksanaan, serta sarana yang tersedia. Hasil diskusi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan modul pelatihan dan rancangan kegiatan pengabdian.

Strategi pengabdian yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik (workshop) dengan metode pembelajaran interaktif. Metode ini dipilih agar peserta dapat terlibat secara langsung dalam proses pembuatan motion graphics menggunakan Canva. Pendekatan yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan intensif. Keterlibatan subjek dampingan diwujudkan melalui partisipasi aktif siswa dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi hasil karya.

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat terdiri atas tiga tahap utama. Tahap pertama adalah tahap persiapan, meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, pengorganisasian peserta, penyusunan materi pelatihan, serta persiapan perangkat dan media pendukung. Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan, yang mencakup penyampaian materi tentang konsep dasar motion graphics, pengenalan fitur Canva, demonstrasi pembuatan animasi, dan praktik langsung oleh peserta dengan pendampingan tim pengabdian. Tahap ketiga adalah tahap evaluasi, yang dilakukan melalui penilaian hasil karya motion graphics peserta, observasi keterampilan selama praktik, serta pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru.

Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi: (1) lembar observasi partisipasi peserta untuk menilai keaktifan, kemandirian, dan kemampuan mengikuti instruksi; (2) rubrik penilaian karya motion graphics; dan (3) angket umpan balik peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Rubrik penilaian karya motion graphics disusun berdasarkan empat aspek, yaitu penguasaan fitur Canva, penerapan animasi dan transisi, kerapian serta alur visual, dan kreativitas desain. Setiap aspek dinilai menggunakan skala 1–4, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh peserta adalah 16.

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan secara terukur, meliputi: tingkat kehadiran peserta minimal 80%, minimal 75% peserta memperoleh skor penilaian karya ≥ 70 , seluruh peserta

mampu menghasilkan minimal satu karya motion graphics, serta adanya peningkatan kompetensi peserta berdasarkan perbandingan hasil pra dan pascapelatihan.



Gambar 1. Flowchart Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Flowchart pada Gambar 1 menggambarkan alur sistematis pelaksanaan kegiatan layanan masyarakat mulai dari tahap identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil kegiatan. Alur tersebut menunjukkan bahwa setiap tahap saling berkaitan dan dirancang secara berkesinambungan untuk memastikan keterlibatan aktif subjek dampingan dalam seluruh proses pengabdian. Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu tingkat kehadiran peserta, partisipasi aktif selama pelatihan, kemampuan peserta dalam mengoperasikan fitur Canva, serta kualitas karya motion graphics yang dihasilkan. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, penilaian hasil praktik, dan umpan balik dari peserta maupun guru pendamping. Dengan penerapan metode tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian dapat berjalan efektif, memberikan peningkatan

keterampilan digital bagi siswa, serta menghasilkan luaran berupa karya motion graphics yang dapat dimanfaatkan sebagai portofolio kreatif peserta.

3. HASIL

Kegiatan layanan masyarakat berupa pelatihan motion graphics berbasis Canva di SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa telah terlaksana sesuai dengan rencana yang disusun bersama pihak sekolah. Program ini diikuti oleh siswa kelas XI dan XII dengan tingkat kehadiran peserta sebesar 86,7%, yang menunjukkan tingginya minat dan kebutuhan siswa terhadap keterampilan desain digital yang relevan dengan industri kreatif.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi pengantar mengenai konsep dasar motion graphics, dilanjutkan dengan pengenalan fitur Canva yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan animasi sederhana. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman tentang prinsip dasar animasi, pengaturan elemen visual, serta alur konten visual yang efektif.



Gambar 2. Penyampaian Materi Pelatihan Motion Graphics kepada Peserta

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung pembuatan motion graphics menggunakan Canva. Peserta dilatih untuk memilih dan memodifikasi template, mengatur elemen visual, menerapkan animasi dan transisi, serta menyusun konten visual yang komunikatif. Selama

proses praktik, siswa menunjukkan partisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan eksplorasi fitur-fitur desain yang tersedia.



Gambar 3. Praktik Pembuatan Motion Graphics Menggunakan Canva oleh Peserta

3.1 Ringkasan Capaian Kegiatan

Untuk memberikan gambaran capaian kegiatan secara terukur, hasil pelatihan dirangkum dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Capaian Kegiatan Pelatihan Motion Graphics

Indikator Capaian	Hasil
Jumlah peserta	30 siswa
Tingkat kehadiran peserta	86,7%
Peserta yang menghasilkan karya	100%
Skor kompetensi rata-rata pra-pelatihan	52,3
Skor kompetensi rata-rata pasca-pelatihan	82,1
Persentase peningkatan kompetensi	±30%

Berdasarkan data pada Tabel 1, terlihat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti pelatihan. Seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu karya motion graphics secara mandiri, yang menunjukkan bahwa tujuan utama kegiatan pengabdian telah tercapai.

3.2 Kualitas Karya Motion Graphics Peserta

Berdasarkan rubrik penilaian karya, kualitas motion graphics yang dihasilkan peserta berada pada kategori cukup hingga baik. Sebagian besar karya telah menampilkan penggunaan animasi dasar, transisi antarelemen, serta tata letak visual yang rapi dan runtut. Beberapa karya menunjukkan tingkat kreativitas yang lebih tinggi melalui kombinasi elemen visual, teks, dan timing animasi yang selaras, meskipun masih berada pada level animasi sederhana.

Contoh kualitas karya motion graphics yang dihasilkan peserta ditampilkan pada Gambar 4, yang menunjukkan penerapan animasi dasar, transisi antarelemen, serta pengaturan tata letak visual menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4. Contoh hasil karya motion graphics peserta dengan penerapan animasi dan transisi sederhana menggunakan Canva

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan penguasaan teknis penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga mendorong kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip dasar desain visual secara kreatif.

3.3 Dampak Perilaku dan Sosial

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap perilaku belajar siswa. Peserta yang sebelumnya kurang percaya diri dalam menggunakan aplikasi desain digital menunjukkan peningkatan keberanian untuk mencoba dan bereksplorasi. Selama pelatihan berlangsung, terlihat adanya interaksi kolaboratif antarsiswa, di mana beberapa peserta berperan sebagai pemimpin lokal (local leader) dengan membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan saat praktik.

Dampak sosial lainnya adalah tumbuhnya kesadaran siswa akan pentingnya kompetensi digital sebagai bekal masa depan. Peserta mulai memahami bahwa keterampilan motion graphics

dapat dimanfaatkan sebagai portofolio kreatif serta membuka peluang karier di bidang industri kreatif digital. Pihak sekolah juga menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap motivasi belajar siswa dan penguatan kompetensi kejuruan.



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan motion graphics berbasis Canva tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis siswa secara kuantitatif, tetapi juga mendorong perubahan perilaku belajar serta kesadaran akan pentingnya keterampilan digital di lingkungan sekolah.

4. DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan layanan masyarakat berupa pelatihan motion graphics berbasis Canva di SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa menunjukkan hasil yang positif dan sejalan dengan tujuan program pengabdian yang telah direncanakan. Peningkatan kompetensi digital siswa yang terlihat setelah pelatihan menegaskan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan partisipatif merupakan strategi yang efektif dalam konteks pendidikan kejuruan.

Hasil kegiatan ini memperkuat temuan (Nurani et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran motion graphics berbasis proyek mampu meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa pendidikan vokasi. Melalui praktik langsung, siswa tidak hanya memahami konsep dasar motion graphics, tetapi juga memperoleh pengalaman aplikatif dalam menghasilkan karya visual digital. Hal ini mendukung pandangan (Kumar & Jamil, 2016) bahwa motion graphics dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran.

Dari sisi media pembelajaran, penggunaan Canva terbukti efektif sebagai alat bantu pengembangan keterampilan kreatif siswa. Kemudahan penggunaan fitur animasi dan desain pada Canva memungkinkan siswa dengan latar belakang keterampilan yang beragam untuk tetap dapat mengikuti pelatihan secara optimal. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Churiyah et al., 2022) yang menunjukkan bahwa Canva for Education berkontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta didik. Integrasi Canva dalam pelatihan juga mendukung temuan (Susilo et al., 2025) mengenai peran media digital dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SMK.

Selain dampak teknis, kegiatan pengabdian ini juga menghasilkan perubahan perilaku belajar siswa. Meningkatnya kepercayaan diri, partisipasi aktif, serta munculnya peran siswa sebagai pemimpin lokal selama pelatihan menunjukkan adanya proses pemberdayaan dalam komunitas sekolah. Perubahan ini mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai transfer keterampilan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi digital.

Dari perspektif pengabdian kepada masyarakat, program ini berkontribusi pada penguatan kapasitas siswa SMK dalam menghadapi tuntutan industri kreatif digital. Kesadaran siswa terhadap pentingnya kompetensi motion graphics sebagai bekal masa depan menunjukkan bahwa kegiatan ini relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini. Dengan demikian, pelatihan motion graphics berbasis Canva dapat dijadikan model kegiatan pengabdian yang aplikatif dan berkelanjutan dalam mendukung peningkatan daya saing lulusan sekolah kejuruan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan layanan masyarakat berupa pelatihan motion graphics berbasis Canva di SMK Swasta Nur Azizi Tanjung Morawa telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Program ini berhasil meningkatkan kompetensi digital siswa, khususnya dalam keterampilan dasar pembuatan motion graphics yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan partisipatif efektif dalam meningkatkan kemampuan teknis, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi desain digital. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong perubahan perilaku belajar yang lebih aktif dan kolaboratif, serta menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya keterampilan digital sebagai bekal menghadapi dunia kerja di era modern.

Secara keseluruhan, pelatihan motion graphics berbasis Canva tidak hanya memberikan dampak pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi pada pemberdayaan komunitas sekolah melalui penguatan kompetensi kejuruan dan kesiapan siswa untuk bersaing di bidang industri kreatif. Kegiatan ini berpotensi untuk dikembangkan dan direplikasi pada sekolah kejuruan lainnya sebagai upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

DAFTAR REFERENSI

- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, Sholikhah, & Akbar, M. F. (2022). International Journal of Social Science Research and Review. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(1), 113–128. <http://dx.doi.org/10.47814/ijssrr.v6i11.642%0AAbstract>
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Kumar, M., & Jamil, M. (2016). Enhanced Learning Using Motion Graphics in Higher Education. *ICERI2016 Proceedings*, 1, 2647–2651. <https://doi.org/10.21125/iceri.2016.0157>
- Nurani, A. S., Mahmudatussa'adah, A., Karpin, K., Juwaedah, A., Setiawati, T., & Muktiarni, M. (2023). Interactive Multimedia Design of Motion Graphics Using a Project-Based Learning Approach for Vocational Education Students: Experiments in Cooking Taliwang Chicken. *ASEAN Journal of Science and Engineering Education*, 4(2), 163–174. <https://doi.org/10.17509/ajsee.v4i2.64382>
- Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrin. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation*, 5(2), 264–276. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.34839>
- Susilo, D. R., Wiyanarti, E., Mulyana, A., & Darmawan, W. (2025). Enhancing Creative Thinking in Vocational High School Students Through Digital History Teaching Media: The Impact of Canva Integration. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 358–367. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6297>